



**Skonstruję budynek przyszłości.
Dziecko kreatorem przyszłej
infrastruktury przestrzennej**

Małgorzata Gałan
Jolanta Mielczarek

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do wychowania przedszkolnego

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Redakcja merytoryczna: Piotr Mazur
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
ore.edu.pl



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl

1. Temat projektu

Skonstruuję budynek przyszłości. Dziecko kreatorem przyszłej infrastruktury przestrzennej

2. Osoby prowadzące projekt

2.1. Koordynator: nauczyciel wychowania przedszkolnego

2.2. Pozostali: nauczyciel współorganizujący proces kształcenia, nauczyciele specjaliści – wspomagają dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE), obserwują uczestników projektu oraz udzielają wskazówek nauczycielowi wychowania przedszkolnego.

3. Ramy czasowe

maj – druga połowa, czerwiec – pierwsza połowa (nauczyciel może wydłużyć lub skrócić miesięczny czas trwania projektu, biorąc pod uwagę możliwości grupy, w której będzie go realizował).

4. Grupa wiekowa

dzieci 6-letnie.

5. Cele projektu

- Wielokierunkowa aktywność dzieci podczas poszukiwania i tworzenia budowli z różnych materiałów użytkowych, czyli: OBEJRZĘ I POZNAM – POSZUKAM – WYBIORĘ – SKONSTRUUJĘ BUDOWLĘ.
- Dziecięca analiza i ocena wytworów konstrukcyjnych w procesie wielozmysłowego doświadczania, czyli: BĘDĘ CZERPAĆ RADOŚĆ Z WYKONANEJ PRACY – BĘDĘ DZIELIŁ SIĘ NIĄ Z INNYMI OSOBAMI.

Temat i cele projektu skonstruowane są zarówno dla nauczyciela, jak i dziecka, zgodnie z metodyką planu daltońskiego, skłaniającą do samodzielnego i odpowiedzialnego poszukiwania wiedzy i umiejętności.

6. Cele ogólne i szczegółowe¹

Obszar 1. W świecie budynków

Cel główny: Poznanie najciekawszych budynków w Polsce i na świecie

Cele szczegółowe

- Dziecko:
- układa obrazek z części (P),
- uważnie ogląda i słucha informacji na temat największych i najciekawszych budowli świata i budowli w Polsce (P),
- zadaje pytania (P),
- odpowiada na pytania (P),
- porównuje, używając przymiotników w języku angielskim (P),

¹ Poszczególne cele szczegółowe zostały przyporządkowane do konkretnych obszarów rozwoju dziecka zawartych w podstawie programowej wychowania przedszkolnego (F – fizyczny; E – emocjonalny; S – społeczny; P – poznawczy).

- klasyfikuje wg podanych kryteriów (P),
- chętnie uczestniczy w zabawach dydaktycznych zaproponowanych przez nauczyciela (S),
- uczestniczy w zabawach ruchowych (F),
- doskonali koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową (F),
- przestrzega reguł zabaw grupowych (S),
- przedstawia swoje uczucia (E),
- stara się panować nad swoim zachowaniem i nagle pojawiającymi się emocjami (E),
- zachowuje się bezpiecznie podczas wyjścia poza teren przedszkola (P),
- spaceruje w parach (F),
- z uwagą obserwuje otoczenie (P).

Obszar 2. Budujemy domy

Cel główny: Konstruowanie budynków z dostępnych materiałów

Cele szczegółowe

Dziecko:

- manipuluje klockami wg instrukcji nauczyciela (P),
- wie, jak powinna wyglądać budowla w oparciu o swoje doświadczenia (P),
- wspólnie buduje budynek (P),
- przelicza (P),
- porównuje (P),
- opisuje (P),
- klasyfikuje i tworzy zbiory (P),
- z uwagą słucha wiersza (P),
- potrafi odpowiedzieć na pytania do usłyszanego tekstu (P),
- jest autorem pytań kierowanych do architekta (P),
- otacza uwagą i zainteresowaniem osoby wypowiadające się (S),
- współpracuje z kolegami i koleżankami z grupy (S),
- aktywnie uczestniczy w zabawach konstrukcyjnych (S),
- używa zwrotów grzecznościowych (S),
- szanuje emocje swoje i innych (E),
- szuka wsparcia w sytuacjach trudnych (E),
- liczy się ze zdaniem i opinią innych kolegów i koleżanek (S),
- wyraża swoje stanowisko (S),
- ocenia swój wytwór i wytwór innych osób (P).

Obszar 3. Jak będą wyglądały domy w przyszłości?

Cel główny: Poszukiwanie i projektowanie

Cele szczegółowe

Dziecko:

- rozwija myślenie krytyczne/dywergencyjne (P),
- rozwija wyobraźnię (P),
- czynnie bierze udział w zabawach (F),
- współpracuje z dziećmi (S),
- przyjmuje odpowiedzialność za powierzoną rolę społeczną (S),

- rysuje budynek (P),
- prawidłowo utrzymuje narzędzie pisarskie (F),
- prawidłowo posługuje się przyrządami plastycznymi (F),
- szuka inspiracji wśród fotografii i obrazów (P),
- opisuje swój projekt (P),
- tworzy własny budynek z materiałów recyklingowych (P),
- w skupieniu i wytrwale wykonuje budowlę (E),
- doprowadza pracę do końca (E),
- nazywa części budynku w języku angielskim (P),
- analizuje swój projekt w kontekście potrzebnych materiałów do jego wykonania (P),
- cieszy się i okazuje radość z udziału w zabawach twórczych (E),
- rozwija umiejętność samoregulacji (E).

Obszar 4. Tworzę miasto przyszłości

Cel główny: Tworzenie mapy miasta

Cele szczegółowe

Dziecko:

- dzieli się swoimi pomysłami (P),
- ustala kolejność wykonywanych zadań (P),
- rozwija myślenie przyczynowo-skutkowe (P),
- czuje się współodpowiedzialne za wykonanie zadania (S),
- dokonuje wyboru (P),
- prosi o pomoc w sytuacjach trudnych dla siebie (E),
- zagospodarowuje przestrzeń swoimi pomysłami (P),
- łączy ze sobą różne materiały (F),
- dba o estetykę wykończenia pracy (P),
- doprowadza pracę do końca (E),
- ocenia wykonaną mapę miasta (P),
- chętnie dołącza swoją budowlę do wspólnej makiety miasta przyszłości (S),
- zgodnie współpracuje z innymi dziećmi (S),
- czerpie radość z tworzenia (E),
- nadaje znaczenie swojemu wytworowi (P),
- sprawnie posługuje się przyborami plastycznym (F),
- wykonuje skłony, przysiady, skręty tułowia (F),
- zgłasza swoją potrzebę w zakresie realizacji wybranego zadania (S).

Obszar 5. Czas na świętowanie

Cel główny: Poszukiwanie podobieństw i różnic w świecie konstrukcji rzeczywistych i budowli będących wyobrażeniem przyszłości

Cele szczegółowe

Dziecko:

- odpowiada na pytania (P),
- wypowiada się pełnymi zdaniami (P),
- tworzy wypowiedź w oparciu o swoje zdobyte doświadczenia (P),

- jest odważne (E),
- potrafi zaprezentować się na forum grupy (E),
- docenia wkład pracy kolegów i koleżanek (S),
- porównuje budynki, które istnieją naprawdę, z budynkami, które zostały wykonane na zajęciach (P),
- postępuje zgodnie z regułami zabaw ruchowych (F),
- okazuje radość ze wspólnej zabawy z rodzicami (E),
- współpracuje z rodzicami i innymi uczestnikami zajęć (S),
- akceptuje wybory innych osób (S),
- wzmacnia swoją koordynację ruchową (F),
- ocenia swój nastrój (E),
- argumentuje swoje oceny (P),
- nazywa emocje w języku obcym (P),
- koduje nastrój za pomocą kolorów (P).

7. Formy i metody realizacji projektu

Formy i metody pracy wybrane do realizacji projektu są zróżnicowane, dzięki czemu wspierają rozwój dziecka holistycznie. Biorąc pod uwagę specjalne potrzeby dziecka, związane zarówno z dysfunkcjami rozwojowymi, jak i z przejawianymi zdolnościami i zainteresowaniami, metody są dobrane w taki sposób, aby każdy z uczestników zajęć osiągnął sukces edukacyjny. Metody te wspierają rozwój dzieci posiadających różne style poznawcze – wzrokowcy skorzystają z metod poglądowych, słuchowcy z metod słownych oraz związanych z muzyką (np. improwizacja ruchowa), kinestetycy świetnie odnajdą się w zabawach opartych o metodę Weroniki Sherborne, a dotykowcy o metodę Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej.

Metoda projektu sama w sobie motywuje dzieci do intensywnego rozwoju ich zdolności i zainteresowań. Daje dużą przestrzeń do samodzielnego poszukiwania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.

Dzieci z dysfunkcjami, wspierane przez nauczycieli specjalistów oraz rówieśników, będą z powodzeniem realizować zamierzone cele dzięki metodom takim jak plan daltoński, metody pedagogiki zabawy itp.

Formy pracy:

- praca indywidualna, w parach, zespołowa i zbiorowa;
- spacer/ wycieczka/ wycieczka online.

Metody pracy:

- metody zgodne z programem nauczania wychowania przedszkolnego dostępnym na stronach Ośrodka Rozwoju Edukacji *Raz, dwa, trzy... Wiem ja, wiesz Ty* (dostęp: 9.09.2022) wg klasyfikacji Kwiatkowskiej:
 - czynne, oparte na działaniu (samodzielne doświadczanie, kierowanie własną działalnością dziecka, zadania stawiane dziecku oraz ćwiczenia utrwalające);
 - oglądowe (obserwacja, pokaz, uprzedmiotowienie utworów muzycznych);
 - słowne (rozmowa, objaśnienie, instrukcja, sposoby społecznego porozumienia);

- metody aktywizujące:
 - **metoda projektu** scalająca wszystkie działania dzieci podczas realizacji przedsięwzięcia edukacyjnego;
 - burza mózgów;
 - „dziecięca matematyka” wg E. Gruszczyk-Kolczyńskiej;
 - plan daltoński;
 - improwizacja i opowieść ruchowa;
 - metoda ruchu rozwijającego W. Sherborne;
 - metody pedagogiki zabawy – KLANZA;
 - drzewko decyzyjne/gałązka logiczna;
 - mapa myśli;
 - techniki TIK (technologie informacyjno-komunikacyjne).

8. Treści kształcenia

Treści kształcenia wykorzystane do zrealizowania projektu interdyscyplinarnego zawierają zagadnienia ujęte w bloku 5 „Zabawa i konstrukcja” w korelacji z blokami 1, 2, 3, 4, 6, 11, 12 i 14, opisanymi w programie *Raz, dwa, trzy... Wiem ja, wiesz Ty*. Tym samym w projekcie znajdują się treści m.in. matematyczno-techniczne, językowe, w tym z zakresu języka angielskiego skorelowane ze sztuką oraz rozwojem motorycznym, jak również wspierające umiejętności posługiwania się technologią cyfrową oraz umiejętności potrzebne do samorealizacji i samorozwoju dziecka. Projekt wspomaga rozwój umiejętności uczenia się oraz rozwój umiejętności uniwersalnych, takich jak komunikacja interpersonalna, umiejętności techniczne oraz umiejętności analityczno-badawcze.

Obszar 1. W świecie budynków

Obszar 2. Budujemy domy

Obszar 3. Jak będą wyglądały domy w przyszłości?

Obszar 4. Tworzę miasto przyszłości

Obszar 5. Czas na świętowanie.

9. Sposób realizacji projektu

Wszystkie działania dzieci określone w projekcie jako samodzielne mogą być wykonywane we współpracy z nauczycielem specjalistą. Ponadto podczas projektu nie ma wystawianych not i ocen. Najważniejszy jest proces dochodzenia do wiedzy oraz aktywizowanie dzieci do współpracy i dobrej zabawy. Projekt zrealizowany w pełni to taki, którego cele osiągną dzieci wspólnie. Wszystkie indywidualne zadania i zabawy są częścią projektu całej grupy. To motywuje dzieci do niesienia pomocy innym uczestnikom projektu, w tym ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

I. Zainicjowanie projektu

1. Dzieci rozwiązują zagadki, których hasła będą bezpośrednio związane z budownictwem (dom, igloo, dworzec, zamek itp.) (załącznik nr 1).
2. Układają pociętą na części kolorowanek (nauczyciel przygotowuje kolorowanek, która będzie przedstawiała postać architekta z atrybutami potrzebnymi do jego pracy). Samodzielnie lub z pomocą nauczyciela specjalisty dzieci układają obrazek,

opowiadają, jaki zawód prezentuje osoba na złożonej ilustracji, a następnie mogą pokolorować wytwór swojego działania.

3. Nauczyciel musi pamiętać o tym, aby każde dziecko mogło wyrazić swoje zdanie na temat architekta. Powinno mieć przestrzeń do swobodnych wypowiedzi na temat pracy architekta, korzystając z posiadanej wiedzy. Nauczyciel podczas rozmowy kierowanej ustala, co je interesuje i o czym chciałoby się jeszcze dowiedzieć. Ważne, aby każde z nich miało wpływ na wybór zagadnień poruszanych w projekcie.
4. Zapoznanie dzieci z tematem i celami projektu poprzez nawiązanie do ułożonego z części obrazka architekta oraz do rozwiązanych zagadek (propozycja graficznej prezentacji celów projektu w załączniku nr 2).
5. Zabawa ruchowa z chustą animacyjną: „Dzieci pod dachem” w oparciu o zabawę „Kopuła” (Wasilak 2002: 14). Celem zabawy jest kształtowanie umiejętności współpracy oraz stworzenie przyjaznej atmosfery grupowej.
6. Stworzenie mapy myślowej do pojęcia „budowla” – nauczyciel rysuje na dużym arkuszu papieru, tak aby dzieci np. z dysfunkcją wzroku mogły zobaczyć wyraźnie schemat domu. Dzieci podają swoje skojarzenia do wyrazu „budowla”, a nauczyciel je zapisuje. Skojarzenia te mogą podawać również w języku angielskim.
7. Graficzne przedstawienie kontraktu.
8. Nauczyciel wspólnie z dziećmi tworzy plakat, na którym w centralnym miejscu umieszcza sylwetę domu z wizytówką „Buduję”. Wokół niej dzieci dodają poszczególne cegiełki z napisami: „relacje”, „budowle”, „kącik projektowy”, „zaufanie”, „nowe przyjaźnie”, „nowe umiejętności”, „wiedza”. Cegiełki te połączone są z wizytówką „Buduję” za pomocą strzałek.
9. Dzieci otrzymują swoje indywidualne „Dzienniki budowy”.
10. W tych dziennikach będą po każdym dniu projektowym dokonywać samooceny swoich działań poprzez udzielanie odpowiedzi na trzy pytania:
 - Jak pracowałem(-am)? (sam(a)/ z grupą/ w parze)
 - Czego się nauczyłem(-am)?
 - Jak się czułem(-am)?
11. W czasie trwania projektu będą monitorowane działania zespołowe w każdym z obszarów. Po realizacji działań zespołowych dzieci dokonają analizy zadania, w tym celu otrzymają „Grupowe dzienniki budowy”. Nauczyciel każdorazowo po wykonaniu działania grupowego będzie zadawał dzieciom pytania związane z ich pracą zespołową, a wychowankowie będą odnotowywać swoje oceny i spostrzeżenia w dziennikach (w tym celu będą stosować różne graficzne znaki).

Metody: burza mózgów, mapa myśli, plan daltoński, rozmowa, zadania stawiane dziecku, sposoby społecznego porozumienia.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie.

II. Faza główna

Obszar 1. W świecie budynków

1. Oglądanie fotografii największych i najciekawszych budynków świata i Polski przygotowanych w prezentacji multimedialnej (np. Burdż Chalifa, Shanghai Tower, wieża Eiffla, Machu Picchu, Wielki Mur Chiński, katedra Notre Dame, Akropol, Krzywa Wieża w Pizie, Warsaw Unit, Pałac Kultury i Nauki, KTW II, Spodek).
2. Oglądanie wydrukowanych fotografii budynków – szukanie sposobów ich opisów. Używanie zwrotów w języku angielskim (np. *big, small, high*).
3. Klasyfikowanie budynków zgodnie z instrukcją nauczyciela (np. wyszukaj najwyższe budynki; wybierz budynki, które zbudowano bardzo dawno temu itp.)
4. Zabawy dydaktyczne z fotografiami budynków: „Co się zmieniło?”, „Czego brakuje?”, „One, two, three, I can see...” (np. *high building*).
5. Po wspólnych zabawach dzieci wraz z nauczycielem umieszczają fotografie budowli w kąciku projektowym.
6. Zabawa ruchowa „Znajdź swój domek” mająca na celu rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej dzieci. Treść zabawy dobrana jest do tematu projektu, tak aby wszystkie zabawy i aktywności były jedną całością. Na dywanie leżą obręcze symbolizujące domki. Dzieci wchodzą do środka obręczy – domku. Na dowolny sygnał muzyczny wychodzą ze swoich domków i biegają. Gdy muzyka milknie, szybko do nich wracają.
7. Dodatkowo można zaplanować wycieczki:
 - aby obejrzeć z bliska konkretny budynek (np. najbardziej charakterystyczny dla danego miejsca zamieszkania dzieci);
 - aby obejrzeć z bliska całą infrastrukturę miasta/ miasteczka/ wsi (dzieci obserwują/ eksplorują/ dostrzegają różne elementy tworzące miasto: chodniki, ścieżki rowerowe, ławki, latarnie, ulice itp.);
 - online – używając aplikacji Google Maps.

Metody: rozmowa, zadania stawiane dziecku, obserwacja, objaśnienie, instrukcja, metody TIK – prezentacja multimedialna oraz wycieczka, spacer lub praca z aplikacją Google Maps.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość.

Obszar 2. Budujemy domy

1. Zabawa ruchowa do piosenki dostępnej online pod wskazanym adresem [Budujemy dom](#) (dostęp: 9.09.2022) w celu zmotywowania do działania i wprowadzenia do tematu zajęć oraz usprawniania motoryki dzieci.
2. Uczestnicy zabawy otrzymują zestawy klocków Dienes. Nauczyciel prowadzi zabawy dydaktyczne – podaje konkretne zadania, a dzieci muszą je wykonać, np. „Znajdź duże czerwone koło”; „Podaj mi mały, gruby, żółty kwadrat”; „Podaj mi 4 małe trójkąty” itp. Nauczyciel motywuje dzieci do powtórzenia i utrwalenia umiejętności nazywania kolorów i kształtów w języku angielskim.

3. Następnie dzieci tworzą zbiory zgodnie z podanymi instrukcjami nauczyciela i wg własnych pomysłów. Nauczyciel zadaje pomocnicze pytania, przykładowo: „Jaką wspólną cechę mają te figury?” (np. są koloru czerwonego); „Jak możemy podzielić te figury?” (np. na duże i małe, na koła i trójkąty).
4. Otrzymują czas na zabawę klockami Dienesa z innymi uczestnikami zajęć.
5. Dzieci indywidualnie tworzą płaską konstrukcję budynków przy użyciu klocków Dienesa.
6. Wizyta w pracowni architektonicznej lub wizyta architekta w przedszkolu.
 - Zainicjowaniem spotkania będzie wysłuchanie wiersza A. Karcz pt. *W pracowni architekta* (dostęp: 9.09.2022). Wychowankowie odpowiadają na pytania do tekstu, opowiadają, co zapamiętali i co zrozumieli z usłyszanego wiersza.
 - Dzieci przygotowują pytania do architekta.
 - Podczas spotkania słuchają architekta, oglądają pracownię, projekty profesjonalne, zadają przygotowane przez siebie pytania itp.
7. Uczestnicy zostają podzieleni losowo na zespoły wg rodzajów klocków dostępnych w przedszkolu, które będą wykorzystywać do wykonania budowli.
8. Podczas zabaw swobodnych każdy zespół dzieci tworzy budowlę (dzieci same decydują, jak ma wyglądać ich konstrukcja).
9. Po zakończonej budowie każdy zespół prezentuje swój wytwór. Dzieci opowiadają, co to za budowla, jaką pełni funkcję, jak wyglądała ich współpraca podczas tworzenia budowli.
10. W „Dzienniku budowy grupowej”, kierownik odnotowuje realizację i ocenę zadania.
11. Budowle będą uzupełnieniem kącika projektowego. Nauczyciel wykonuje zdjęcia zespołom zadaniowym i zbudowanym budowlom. Będą one uzupełnieniem prezentacji multimedialnej podsumowującej cały projekt.

Metody: „dziecięca matematyka” E. Gruszczyk-Kolczyńskiej, zadań stawianych dziecku, objaśnienie, instrukcja, rozmowa, improwizacja muzyczno-taneczna, uprzedmiotowienie dzieł literackich.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość.

Obszar 3. Jak będą wyglądały domy w przyszłości?

1. Zabawa dydaktyczna „Czym to może być?”. Nauczyciel pokazuje dzieciom różne schematyczne obrazki (kreski, figury geometryczne, nieregularne kształty...), ich zadaniem jest powiedzieć/ narysować/ pokazać, co można z tych elementów wykonać.
2. Zabawa dydaktyczna „Żywa rzeźba”. Dzieci dobierają się w czteroosobowe zespoły, ich zadaniem jest przedstawienie urządzenia, które wylosują z przygotowanych przez nauczyciela propozycji (np. maszyna do robienia szczęścia; wehikuł czasu; maszyna do szybkiego usuwania wirusów lub zmartwień itp.). Chętne zespoły mogą wymyślić swoją własną maszynę i określić jej przeznaczenie.

3. Dzieci tworzą własny projekt budynku przyszłości. Rysują go na kartkach papieru. W tym zadaniu dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi korzystają ze wsparcia nauczyciela prowadzącego oraz nauczyciela specjalisty.
4. Nauczyciel w trakcie tworzenia projektów dzieci pełni funkcję aktywnego obserwatora. Podchodzi do każdego dziecka. Dopytuje, co tworzy dziecko, pomaga dzieciom sygnalizującym potrzebę wsparcia. Skłania dzieci do poszukiwania inspiracji wśród fotografii umieszczonych w kąciku projektowym.
5. Analiza i ocena wykonanych planów w odniesieniu do potrzebnych materiałów, z których dzieci będą budować zaprojektowane budowle (wybrane przedmioty dzieci będą gromadzić w kąciku projektowym, np. pudełka po herbacie, rurki po papierze toaletowym, kubeczki po jogurtach itp.; to z nich będą tworzyć ww. budowle – zatem projekt dzieci musi wykorzystywać materiały z kącika).
6. Dziecko konstruuje swój budynek z dostępnych materiałów. Łączy ze sobą różne przedmioty, wycina i ozdabia budowle. Dzieci konstruują budowle zgodnie ze swoimi możliwościami. Mogą to być prace zarówno trójwymiarowe, jak i płaskie. Pomocy udzielają nauczyciele specjaliści.
7. Dziecko opisuje swoją budowlę. Używa słów w języku angielskim, np. *door, window, wall, roof itp.*

Metody: samodzielnych doświadczeń, zadań stawianych dziecku, rozmowa, objaśnienie i instrukcja, sposoby społecznego porozumienia, burza mózgów, techniki rozwijające myślenie twórcze.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość, świadomość i ekspresja kulturalna.

Obszar 4. Tworzę miasto przyszłości

1. Nauczyciel przygotowuje podstawę makiety². Tłumaczy uczestnikom, że jest to miejsce, na którym stworzą makietę miasta.
2. Burza mózgów: „Co znajdzie się w mieście przyszłości?”. Dzieci szukają rozwiązań. Nauczyciel czeka na wypowiedzi każdego dziecka. Szczególną uwagę otacza dzieci, które potrzebują więcej czasu na skonstruowanie wypowiedzi.
3. Wszyscy tworzą plan wykonania makiety (nauczyciel może wykorzystać narzędzie „drzewko decyzyjne” lub „gałązkę logiczną”), np.:
 - malowanie na kartonie ulic i chodników;
 - zaznaczenie parku;
 - lepienie z plasteliny elementów dodatkowych, np. ławek, latarni, koszy na śmieci;
 - wykonywanie drzew i krzewów, które upiększą infrastrukturę miasta;
 - przyklejanie skonstruowanych budowli.

² W zależności od wielkości stworzonych przez dzieci budowli, które umieszczone zostały w kąciku projektowym, nauczyciel przygotowuje tę makietę z kartonu lub wielu kartonów.

4. Każde dziecko ma prawo wybrać ten etap konstruowania makiety, który mu odpowiada. Jednocześnie należy pamiętać, aby przy powstawaniu makiety nie został pominięty żaden punkt. W ten sposób stworzone zostaną poszczególne zespoły zadaniowe.
5. Zabawa ruchowa „Podaj cegłę”, której celem jest uważność i precyzyjność podczas współdziałania przy układaniu poszczególnych pięter budowli.
6. Dzieci konstruują poszczególne elementy makiety (malują farbami, wyklejają, lepiają z plasteliny, przyklejają itp.).
7. Wychowankowie umieszczają na makiecie swoje budowle i scalają wszystkie elementy w jedną całość – „Makieta miasta przyszłości”.
8. Następnie podziwiają swoje dzieło – otrzymują przestrzeń do swobodnych wypowiedzi.
9. Dokonują samooceny oraz wypełniają „Grupowy dziennik budowy”. Można w tym celu wykorzystać poniższe pytania:
 - Powiedz, co sądzisz o makiecie miasta przyszłości?
 - Co podoba Ci się najbardziej?
 - Co dodał(a)byś do makiety?
 - Co usunąłbyś/usunęłabyś z tej makiety?
 - Co czujesz, gdy patrzysz na pracę wykonaną wspólnie z całą grupą?
 - Z kim współpracowałeś(-aś)?
 - Od kogo otrzymałeś(-aś) pomoc?
 - Jak oceniasz dzieło grupy?
 - Czy i dlaczego jesteś zadowolony(-a)/ niezadowolony(-a) z pracy w tej grupie?
10. Makieta będzie ozdabiać hol przedszkola, tak aby rodzice mogli zobaczyć efekt pracy dzieci.

Metody: samodzielnych doświadczeń, zadań stawianych dziecku, objaśnienie i instrukcja, sposoby społecznego porozumienia, drzewko decyzyjne lub gałązka logiczna, burza mózgów.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, cyfrowe, inicjatywność i przedsiębiorczość, świadomość i ekspresja kulturalna.

III. Faza końcowa

Obszar 5. Czas na świętowanie

1. W ostatniej części projektu udział biorą rodzice/opiekunowie dzieci.
2. Zabawa dydaktyczna: „Czy ten domek jest Twój?”. Rodzice muszą odgadnąć, która budowla została stworzona przez ich dziecko. Zadają pytania typu: „Czy Twoja budowla jest czerwona?”, „Czy Twoja budowla ma trzy okna?” itp.
3. Jak powstawało miasto przyszłości? Prezentacja multimedialna.
4. Nauczyciel wyświetla prezentację multimedialną, w której umieścił zdjęcia z poszczególnych etapów tworzenia makiety miasta. Zatrzymuje się przy każdym zdjęciu i zaprasza chętne dzieci do opowiadania o swoich dokonaniach.

5. Nauczyciel, wykorzystując zdjęcia budowli z kącika projektowego, prosi dzieci, aby wybrały tę budowlę, która najbardziej lub najmniej przypomina budynek, który wykonali. Zachęca dzieci do argumentowania swoich wypowiedzi.
6. Zabawa ruchowa z rodzicami w oparciu o metodę ruchu rozwijającego W. Sherborne, mająca na celu nawiązanie relacji bliskości z rodzicami oraz wzmocnienie świadomości własnego ciała. Zabawy z rodzicami pełnią funkcję nagrody dla dzieci za ich trud włożony w realizację wszystkich zadań projektowych: „Wagoniki”, „Jak najwyżej”, „Lustro”, „Bujanie dziecka na kocu”, „Przepychanie”, „Tunel”.
7. „Jak nazwiemy nasze miasto?” – rodzice/opiekunowie z dziećmi podają propozycje. Nauczyciel zapisuje je na kartkach papieru. Następnie każdy rodzic i każde dziecko może oddać swój głos na jedną nazwę miasta. Tak zostanie wybrana nazwa miasta przyszłości.
8. Wręczenie dyplomów zaprojektowanych przez nauczyciela. Istotne jest to, aby znalazł się na nich napis „Dyplom Dzielnego Konstruktora” oraz informacja dla kogo i za co został przyznany.
9. „Jak oceniam swój nastrój?” – dzieci wybierają kolor, który najbardziej obrazuje ich emocje po zakończonych zajęciach z rodzicami. Argumentują swój wybór. Utrwalają nazwy kolorów i emocji w języku angielskim.

Metody: samodzielnych doświadczeń, zadań stawianych dziecku, objaśnienie i instrukcja, sposoby społecznego porozumienia, ćwiczeń.

Kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne: porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość, świadomość i ekspresja kulturalna.

10. Charakterystyka odbiorców

Odbiorcami projektu interdyscyplinarnego przeznaczonego do realizacji w przedszkolu są dzieci sześciolatnie, czyli najstarsze oddziały przedszkolne.

Rozwój sześciolatka zdominowany jest przez ruch. Utrzymująca się przewaga procesów pobudzania nad procesami hamowania sprawia, że sześciolatnie dziecko jest bardzo aktywne, pobudzone i spontaniczne. Niemniej jednak dynamiczny rozwój układu nerwowego, a tym samym wytwarzanie nowych powiązań pomiędzy strukturami mózgowymi, sprawia iż ruchy dziecka stają się bardziej celowe, skoordynowane i szybsze. Widoczny jest znaczący przyrost umiejętności posługiwania się narzędziami i przedmiotami codziennego użytku. Dzieci swobodnie biegają, skaczą, kopią piłkę, chwytają i rzucają. Wzrasta umiejętność równowagi. Nie sprawiają im problemu czynności precyzyjne, np. nawlekanie koralików, wycinanie, lepienie, odtwarzanie wzorów. Warto dodać, że sześciolatki potrafią wykonywać kombinacje ruchowe i skupić się na nich.

Sześciolatek jest dzieckiem radosnym, aktywnym i ciekawym świata. Natomiast procesy poznawcze mają charakter impulsywny i są ściśle związane z działaniem. Uwaga i spostrzeganie sześciolatka są coraz bardziej celowe, dzięki czemu łatwiej skupia się on na wykonywanych zadaniach. Wraz z rozwojem uwagi wzrasta również dokładność i celowość spostrzeżeń, zostają zapamiętane, dzięki czemu tworzą się wyobrażenia.

Ponadto wzrasta pojemność pamięci. Nauka wierszy, piosenek, zasad gier i zabaw motywuje rozwój pamięci dowolnej. Istotne jest również to, że myślenie konkretne powoli przechodzi na poziom konkretno-wyobrażeniowy. Sześciolatek porównuje, klasyfikuje i szereguje. Dzieci w tym wieku posługują się swobodnie mową potoczną, poszerzają stale zasób słownictwa. Sześciolatek staje się bardziej komunikatywny i uspołeczniony. Chętnie podejmuje zabawy w grupie rówieśniczej. Zabawy najczęściej mają swoją fabułę, a dzieci swoje role. Jest to swoistego rodzaju wstęp do nawiązywania długotrwałych przyjaźni oraz do nabywania umiejętności wchodzenia w role społeczne, koniecznej na kolejnych etapach rozwoju.

Dzieci stają się coraz bardziej świadome emocji, które odczuwają same i które odczuwają inne osoby. Sześciolatki nazywają emocje, współodczuwają i uczą się panować nad swoimi reakcjami. Są w stanie ocenić swoje czyny i pracę. Uczą się argumentować.

W projekcie wszystkie aktywności i zabawy zostały przygotowane tak, aby z łatwością można było je dostosować do zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych każdego dziecka – nauczyciel współorganizujący proces edukacyjny może dostosować proponowane aktywności do potrzeb zawartych we wskazówkach ujętych w indywidualnych programach edukacyjno-terapeutycznych (IPET).

W tym projekcie bardzo ważną rolę odgrywać będą nauczyciele specjaliści, którzy będą wspierać dzieci podczas pracy indywidualnej, np. przy tworzeniu projektu budowli, przy konstruowaniu budowli z różnych materiałów. Dzieci, dla których wyzwaniem jest nawiązywanie relacji społecznych, mają przestrzeń do indywidualnego działania.

Dzieci, których cechą jest nadaktywność psychoruchowa, mają szereg propozycji zabaw o zróżnicowanym charakterze (zabawy statyczne, zabawy ruchowe, zabawy twórcze).

Dzieci wykazujące różnorodne zainteresowania, zdolności i modalności znajdą przestrzeń, w której odnajdą się bez żadnego problemu, ponieważ zaproponowano im udział w licznych aktywnościach: plastycznych, ruchowych, słownych, twórczych, kreatywnych, językowych.

Uwagi

- Nauczyciel tworzy przestrzeń edukacyjną pozwalającą każdemu dziecku na dokonanie samodzielnego wyboru zadań, które chce wykonać.
- W trakcie indywidualnych działań wychowanków nauczyciel udziela wsparcia tym dzieciom, które tego potrzebują.
- Projekt umożliwia dzieciom współdecydowanie w zakresie aktywności, czasu trwania.
- Nauczyciel może zdecydować o wykorzystaniu innych, dostępnych multimedialnych środków dydaktycznych przy realizacji niektórych treści.

11. Regulamin projektu

Regulamin projektu będzie efektem wspólnej pracy dzieci oraz nauczyciela. Zawarte w nim propozycje będą stanowić porozumienie pomiędzy każdym uczestnikiem procesu dydaktycznego. Będzie utworzony jako fiszka projektowa, w której dzieci umieszczą swoje rysunki i za ich pomocą będą kojarzyły poszczególne punkty regulaminu.

Powinien zawierać następujące informacje:

Tytuł projektu: Skonstruuję budynek przyszłości

Cele ogólne:

- OBEJRZĘ I POZNAM – POSZUKAM – WYBIORĘ – SKONSTRUJĘ BUDOWLĘ,
- BĘDĘ CZERPAĆ RADOŚĆ Z WYKONANEJ PRACY – BĘDĘ DZIELIŁ SIĘ NIĄ Z INNYMI OSOBAMI.

Treści kształcenia:

- Obszar 1. W świecie budynków
- Obszar 2. Budujemy domy
- Obszar 3. Jak będą wyglądały domy w przyszłości?
- Obszar 4. Tworzę miasto przyszłości
- Obszar 5. Czas na świętowanie.

Termin rozpoczęcia i zakończenia projektu:

maj – druga połowa, czerwiec – pierwsza połowa

Data zawarcia regulaminu:

druga połowa maja

Uczestnicy projektu:

projekt wykonywany przez grupę dzieci 6-letnich

Koordynator projektu: nauczyciel wychowania przedszkolnego

Co robi nauczyciel: nauczyciel służy pomocą w razie potrzeby

Co robią dzieci: tworzą zasady i aktywnie uczestniczą w projekcie.

Zasady uczestnictwa w projekcie zostaną zapisane za pomocą symboli graficznych ujętych w całość na mapie myśli, której centrum będzie stanowić wyraz „budować”.

Na planszy nauczyciel umieszcza schemat budynku, a wokół niego wspólnie z dziećmi tworzy normy uczestnictwa w projekcie, np.:

- Buduję relacje.
- Buduję zaufanie.
- Buduję budowle.
- Buduję kącik projektowy.
- Buduję wiedzę.
- Buduję nowe umiejętności.
- Buduję nowe przyjaźnie.

Każde określenie zostaje wyjaśnione i uzgodnione ze stronami procesu dydaktycznego. Zasady uczestnictwa w projekcie ukierunkowane są na poszanowanie indywidualności każdego dziecka i nie wykluczają nikogo z realizacji projektu.

Do regulaminu nauczyciel dołącza **kryteria oceniania projektu**, które skupią się na obszarach jego realizacji, m.in. na kompetencjach kluczowych i umiejętnościach uniwersalnych, samoocenie i ocenie koleżeńskiej:

- samodzielność w realizacji poszczególnych aktywności,
- współpraca i zgodne współdziałanie podczas pracy grupowej,
- umiejętność kodowania i dekodowania informacji,
- umiejętność korzystania z informacji,
- komunikowanie się w grupie z dziećmi i osobami dorosłymi,
- sposób wykonania zadań,
- samoocena i umiejętność dokonywania oceny koleżeńskiej,
- zaangażowanie w proces tworzenia.

Biorąc pod uwagę specyfikę pracy dydaktyczno-wychowawczej w przedszkolu, ocena projektu może być uzupełniona o kryteria opisane w oparciu o metodykę oceniania kształtującego – NaCoBeZU (na co będę zwracać uwagę):

- obejrzyś i poznasz najciekawsze budowle w Polsce i na świecie,
- wybierzesz materiał konstrukcyjny i zbudujesz budowlę z klocków wraz z innymi dziećmi,
- poznasz pracę architekta,
- zaobserwujesz, co znajduje się w miejscu, w którym mieszkasz,
- stworzysz swój projekt budynku przyszłości,
- zgromadzisz materiały recyklingowe i wykonasz z nich budynek przyszłości,
- będziesz współpracował przy tworzeniu makiety miasta przyszłości,
- będziesz mógł aktywnie spędzić czas podczas różnorodnych gier i zabaw,
- podzielisz się radością z innymi osobami,
- opowiesz rodzicom o tym, czego nowego się dowiedziałeś, jak współpracowałeś z kolegami i koleżankami oraz jak się czułeś podczas tej współpracy,
- ocenisz, jak pracowałeś,
- ocenisz to, co wykonałeś,
- ocenisz kolegów i koleżanki.

12. Ewaluacja projektu

Ewaluacja będzie wielokierunkowa. Analizie zostaną poddane kryteria oceny projektu, zakres ich realizacji oraz to, czy i jaki wpływ miał projekt na nabyte przez dzieci umiejętności, czy były doskonalone kompetencje kluczowe i umiejętności uniwersalne.

Podane kryteria umożliwią sformułowanie spersonalizowanej oceny dziecka, w zależności od jego indywidualnych możliwości i zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych. Nauczyciel będzie dokonywał oceny każdego uczestnika zajęć, wybierając cele/umiejętności/kryteria, które chciałby sprawdzić. Na tej podstawie skonstruuje tabele ewaluacyjne i na bieżąco będzie weryfikował te zagadnienia podczas trwania projektu. Ponadto będzie analizował wytwory dzieci oraz ich odpowiedzi w trakcie indywidualnych rozmów. Uzupełnieniem uzyskanych wyników badań będą informacje zwrotne pozyskane od rodziców/opiekunów dzieci dotyczące realizacji projektu (załącznik nr 3).

Opis przebiegu ewaluacji

I.

- Nauczyciel prowadzi systematyczną obserwację dzieci w trakcie trwania projektu.
- Uzupełnia na bieżąco tabele ewaluacyjne przygotowane zgodnie z potrzebami do każdego obszaru zajęć.

- Jeśli dziecko podczas proponowanych aktywności zrealizowało cel szczegółowy, wówczas nauczyciel zaznacza tę umiejętność w tabeli znakiem +, a jeśli dziecko nie podjęło próby realizacji celu, zaznacza ten fakt znakiem –.
- Po zakończeniu projektu nauczyciel scala uzyskane wyniki z tabel ewaluacyjnych w jedną tabelę, w której dokonuje analizy ilościowej zrealizowanych celów dla każdego dziecka.
- Istotnym etapem będzie następnie analiza jakościowa oparta na wynikach analizy ilościowej oraz wynikach uzyskanych z czynnej i aktywnej obserwacji dzieci podczas zajęć i wspólnych zabaw. Ważnym uzupełnieniem będą również wyniki uzyskane z monitorowania realizacji zadań grupowych (załącznik nr 4).

II.

- Nauczyciel podsumowuje dane uzyskane z uzupełnionych kart dzieci – indywidualnych i grupowych „Dzienników budowy”. Podsumowanie wykaże, czy zdaniem dzieci współpracowały one ze sobą, czy nauczyły się nowych umiejętności lub też nabyły nową wiedzę, jak się czuły podczas proponowanych zabaw dydaktycznych.

III.

Dopełnieniem wyników ewaluacji będą dane uzyskane z krótkich, indywidualnych rozmów nauczyciela z każdym uczestnikiem projektu. Rozmowa ta będzie opierała się na następującym zestawie pytań:

- Jak uczestniczyłeś(-aś) w projekcie? (np. chętnie, niechętnie, bardzo aktywnie, mało aktywnie)
- Czy słuchałeś(-aś) innych? (np. nigdy/czasami/zawsze)
- Czy patrzyłeś(-aś) uważnie? (np. nigdy/czasami/zawsze);
- Z kim pracowało Ci się najlepiej? (dziecko podaje imiona osób, z którymi współpracowało mu się najlepiej podczas zabaw);
- Czy ładnie rozmawiałeś(-aś) z innymi osobami? (tak/nie);
- Jaki panował nastrój podczas wspólnych zabaw? (wesoły/smutny);
- Czy stworzyłeś(-aś) budowlę z klocków? (tak/nie);
- Czy skonstruowałeś(-aś) budynek przyszłości? (tak/nie);
- Czy mógłbyś/mogłabyś zostać architektem? (tak/nie/dlaczego?);
- Czy znalazłeś(-aś) nowego przyjaciela? (tak – kogo?/nie);
- Kto pomagał Ci najczęściej? (dziecko podaje imię pomocnika);
- Komu Ty pomagałeś(-aś)? (dziecko odpowiada na pytanie, podając imię kolegi/koleżanki);
- Co najbardziej zapamiętałeś(-aś) z zajęć o budowlach? (dziecko odpowiada na pytanie).

IV.

- Nauczyciel analizuje wszystkie dane uzyskane z każdego etapu ewaluacji, biorąc pod uwagę ustalone kryteria oceniania projektu.
- Określa mocne i słabe strony projektu.
- Wyciąga wnioski.
- Podaje rekomendacje, szczególnie te, które dotyczyć będą pracy z dzieckiem o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych.

13. Materiały pomocnicze

Środki dydaktyczne:

- piosenka dostępna na YouTube pod wskazanym adresem *Budujemy dom* (dostęp: 9.09.2022);
- zagadki (np. dostępne na stronie Zagadki dla dzieci: *igloo, dom, zamek* itp.; dostęp: 9.09.2022);
- kolorowanka przedstawiająca postać architekta z atrybutami potrzebnymi do jego pracy, pocięta na kawałki;
- schematyczne obrazki (kreski, figury geometryczne, nieregularne kształty itp.);
- wiersz A. Karcz pt. *W pracowni architekta* (dostęp: 9.09.2022);
- graficzne reprezentacje celów zajęć oraz kontraktu grupowego;
- indywidualne „Dzienniki budowy” przygotowane dla każdego dziecka oraz „Grupowe dzienniki budowy”;
- prezentacja multimedialna z fotografiami największych i najciekawszych budynków świata i Polski (np. Burdż Chalifa, Shanghai Tower, wieża Eiffla, Machu Picchu, Wielki Mur Chiński, katedra Notre Dame, Akropol, Krzywa Wieża w Pizie, Warsaw Unit, Pałac Kultury i Nauki, KTW II, Spodek);
- fotografie budynków;
- klocki Dienesy;
- klocki;
- chusta animacyjna, obręcze;
- arkusze papieru, kolorowe mazaki, kartki papieru, kleje, nożyczki, plastelina, farby;
- materiały recyklingowe (pudełka, rurki itp.), karton;
- nagrania muzyki do zabaw ruchowych;
- prezentacja multimedialna „Jak powstało miasto przyszłości?”;
- Dyplom Dzielnego Konstruktora;
- sprzęt muzyczny i multimedialny.

14. Wskazówki metodyczne

Nauczyciel realizujący scenariusz powinien w odpowiedni sposób przygotować przestrzeń sali. Nie może zapomnieć o zorganizowaniu „kącika projektowego” oraz miejsca, w którym będzie możliwość zaprezentowania gościom i innym przedszkolakom gotowej makiety miasta przyszłości.

Ponadto nauczyciel powinien przygotować zestaw pytań i zadań do zabaw np. z klockami Dienesy, do zajęć z elementami metody Weroniki Sherborne. Przygotowując środki dydaktyczne wymienione wyżej, nauczyciel powinien brać pod uwagę potrzeby i możliwości wychowanków.

Warto dodać, że nauczyciel powinien stworzyć harmonogram działań tak, aby w odpowiednim momencie mógł poinformować rodziców o zajęciach otwartych, na które zostaną zaproszeni w celu podsumowania projektu.

Nauczyciel powinien odpowiadać na potrzeby dziecka i realizować poszczególne etapy projektu w sposób elastyczny, tak aby każdy uczestnik wykazywał zainteresowanie tematem oraz był zmotywowany do aktywnego udziału w proponowanych zabawach.

15. Załączniki

Załącznik nr 1. Propozycje zagadek dla dzieci

- Czasem ma basztę i wielką bramę,
ducha rycerza lub białą damę.
A czasem tylko klucz w nim tkwi,
służy do tego, by zamknąć drzwi (zamek; dostęp: 9.09.2022).
- Ten mały domek,
przez Eskimosa wybudowany
z lodu i śniegu,
ma dach, podłogę i wszystkie ściany (igloo; dostęp: 9.09.2022).
- Ma ściany, podłogi,
okna i drzwi,
a w nim mieszkasz Ty (dom; dostęp: 9.09.2022).
- To są miejsca, gdzie pociągi
swe przystanki mają.
Kiedy stoją przy peronie,
to ludzie wsiadają (dworzec kolejowy; dostęp: 9.09.2022).

Załącznik nr 2. Propozycja graficznej prezentacji celów projektu



cieszące się dziecko, oczy, ręka sięgająca do pudełka, dziecko z lupą, dziecko i szkic domu, radosne dzieci

Załącznik nr 3. Propozycje pytań do uzyskania informacji zwrotnej od rodziców/opiekunów dzieci

1. Jak ocenia Pan/Pani zaangażowanie swojego dziecka podczas realizacji projektu?
2. Jakie nowe umiejętności/wiedzę nabyło Pana/Pani dziecko podczas trwania projektu?
3. Czy podczas realizacji projektu Pana/Pani dziecko mówiło o nowych sympatiach i antypatiach w grupie przedszkolnej?

Załącznik nr 4. Narzędzie do monitorowania realizacji zadań grupowych

W trakcie trwania całego projektu nauczyciel bądź nauczyciel specjalista monitoruje wykonanie poszczególnych zadań grupowych.

- Zadanie nr 1. Stworzenie mapy myśli.
Zrealizowano nie zrealizowano uwagi
- Zadanie nr 2. Stworzenie regulaminu.
Zrealizowano nie zrealizowano uwagi
- Zadanie nr 3. Budowle z klocków.
Zrealizowano nie zrealizowano uwagi
- Zadanie nr 4. „Żywa rzeźba”.
Zrealizowano nie zrealizowano uwagi
- Zadanie nr 5. Konstruowanie makiety miasta.
Zrealizowano nie zrealizowano uwagi

16. Wskazówki dotyczące pracy zdalnej

Zadania na każdym z etapów projektu można udostępnić dzieciom w formie zdalnej, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Wszelkie materiały graficzne można pokazać dzieciom za pomocą prezentacji multimedialnej, przy użyciu komunikatorów (np. aplikacja MS Teams lub Zoom) można prowadzić z dziećmi konwersację. Wszystkie zadania, które będą dotyczyły manipulowania przedmiotami, budowania z klocków czy tworzenia konstrukcji z różnego rodzaju materiałów, dzieci będą mogły wykonać w domu przy wsparciu rodziców, którzy dostaną szczegółowe instrukcje od nauczyciela. Gry i zabawy dydaktyczne nauczyciel może przygotować za pomocą aplikacji LearningApps, Wordwall itp.

17. Bibliografia

- Bogdanowicz M., Okrzesik D., 2020, *Opis i planowanie zajęć według metody ruchu rozwijającego Weroniki Sherborne*, Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia.
- Domań R., 2003, *Metody pedagogiki zabawy w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym*, Lublin: Wydawnictwo Przedszkolak.
- Gardner H., 2002, *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, tłum. A. Jankowski, Poznań: Media Rodzina.
- Gardner H., 2009, *Pięć umysłów przyszłości*, tłum. D. Bakalarz, Warszawa: MT Biznes.
- Gładysiak-Kalinowska A., Markiewicz B., Osuch E., *Raz, dwa, trzy... Wiem ja, wiesz Ty*, Warszawa: ORE.
- Gruszczyk-Kolczyńska E., Zielińska E., 1997, *Dziecięca matematyka*, Warszawa: WSiP.
- Helm J.H., 2003, *Mali badacze. Metoda projektu w edukacji elementarnej*, tłum. E. Pulkowska, Warszawa: Wydawnictwa CODN, Polska Fundacja Dzieci i Młodzieży.
- Karbowniczek J., 1985, *Założenia metodyczne pracy pedagogicznej w przedszkolu*, [w:] Kwiatkowska M., *Podstawy pedagogiki przedszkolnej*, Warszawa: WSiP, s. 293–324.
- Karcz A., *W pracowni architekta*, wierszykidladzieci.pl (dostęp 8.02.2022).
- Kielar-Turska M., 2002, *Średnie dzieciństwo. Wiek przedszkolny*, [w:] Harwas-Napierała B., Trempała J., *Psychologia rozwoju człowieka*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, s. 82–121.
- Kotarba-Kańczugowska M., b.r., *Praca metodą projektu*, Warszawa: ORE.
- Mały Architekt. Przybornik do oglądania miasta*, Warszawa: Narodowy Instytut Architektury i Urbanistyki.
- Sowińska A., Sowiński R., 2017, *Od nauczania do uczenia się: nasz plan daltoński*, Łódź: SOR-MAN.
- Wasilak A., 2002, *Zabawy z chustą*, Lublin: KLANZA.
- Zalecenie Rady Unii Europejskiej z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, Dz. Urz. UE 2018, C189/1.

Małgorzata Gałań – magister wychowania wczesnoszkolnego, nauczyciel dyplomowany z 30-letnim stażem pracy, logopeda. Ekspertka Wyższej Szkoły Bankowej w Chorzowie, członek Rady Pracodawców, wykładowczyni na kierunku pedagogika. Zawodowo pasjonuje się rozwojem dziecka w wieku przedszkolnym. Entuzjastka pracy metodą projektu edukacyjnego z małym dzieckiem. Swoje doświadczenie zawodowe rozwija w czasie pracy w Miejskim Przedszkolu nr 34 im. Jasia i Małgosi w Katowicach, gdzie aktualnie zajmuje stanowisko dyrektora placówki. Cały czas poszukuje nowatorskich rozwiązań w pracy z dziećmi, zgodnie z zasadą „można inaczej”. Chce, by dzieci mogły wykształcić w sobie wiarę we własne umiejętności, entuzjazm do nauki oraz poczucie pewności siebie. Legitymuje się międzynarodowym certyfikatem trenera programu „Klucz do uczenia się”. Inspiruje nauczycieli na szkoleniach i konferencjach. Propagatorka idei Porozumienia bez Przemocy i minimediacji. Pomaga dzieciom w uczeniu się efektywniejszego myślenia i porozumiewania się, motywując ich podstawowe umiejętności i zdolności podejmowania bardziej odpowiedzialnych decyzji przy pomocy narzędzi TOC (*Theory of Constraints*, teoria ograniczeń). Jest certyfikowanym trenerem pakietu edukacyjnego „Kuferek”, opartego na teorii ograniczeń. Współpracuje z Uniwersytetem Śląskim w Katowicach – jest opiekunem praktyk studenckich. Autorka m.in. artykułu *Rozwój kompetencji matematycznych dzieci w wieku przedszkolnym w oparciu o program „Klucz do uczenia się”*.

Jolanta Mielczarek – doktor nauk społecznych w dyscyplinie pedagogika, nauczyciel dyplomowany. Od 2019 r. nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej w Szkole Podstawowej nr 13 im. J. Skrzeka w Siemianowicach Śląskich. W latach 2017–2019 dyrektor Miejskiego Przedszkola nr 41 z Oddziałami Integracyjnymi w Katowicach. W latach 2010–2017 nauczyciel wychowania przedszkolnego w Miejskim Przedszkolu nr 34 im. Jasia i Małgosi w Katowicach. W latach 2011–2016 nauczyciel akademicki na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Jej zainteresowania oscylują wokół tematyki literatury dziecięcej i edukacji teatralnej dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Jej pasją jest poszukiwanie skutecznych metod komunikacji ze wszystkimi uczestnikami edukacyjnego dialogu.